Spectrum Profi Club

für alle Spectrum und SAM Freunde



Wolfgang & Monika Haller, Tel. 0221/685946
Penningsfelder Weg 98a, 51069 Köln
Bankverbindung: Dellbrücker Volksbank
BLZ 370 604 26, Konto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 81

September 1996

DIE SEITE ZWEI

UFF! GESCHAFFT!

Es ist vollbracht! Wir sind umgezogen und haben unsere neue SPC-Zentrale hier in Gang gesetzt. Somit konnten wir auch dieses Info zeitlich noch recht ordentlich fertigstellen. Leider ist die Post offensichtlich nicht so flexibel wie wir, alles was an unsere alte Adresse gehen sollte ist auch trotz Nachsendeauftrag dorthin gegangen und im Briefkasten eines ehemaligen Nachbarn gelandet, der sich aber gerade in Urlaub befand. Eine Beschwerde von uns liegt der Post vor. Und es scheint jetzt auch zu funktionieren. Trotzdem: Schickt eure Post bitte nur noch an unsere neue Adresse und schreibt unseren Namen aus. Und: Schicken sollt ihr! Und zwar Artikel, Tests, Kritik (diese besonders, damit wir wissen, was falsch läuft) oder auch Lob (damit wir wissen, was richtig läuft).
Auf jeden Fall sind wir wieder im Einsatz und nach 3 Wochen ohne Rechner und 2 1/2 Wochen ohne Telefon brennts einem auch wieder unter den Fingernägeln. Viel Spaß also beim Lesen, euer WoMo-Team.

Neue Mitglieder

Ein neues Mitglied und die Rückkehr eines ehemaligen erhöhen die aktuelle Mitgliederzahl auf 132 User. Wir begrüßen aufs herzlichste im SPC:

Dirk Meyer, Liller Str. 2, 50765 Köln und
Klaus-D. Stübs, Ispei 14, 58675 Hemer.

Gleichzeitig haben wir noch eine Adressenänderung zu vermelden: Detlef Witek ist umgezogen (na, auch soviel Spaß gehabt wie wir?) und wohnt jetzt im Auenring 17, 06184 Ermlitz.

Sinclair PC ist kein Scherz.

Der in unserem letzten Info erwähnte PC von Sinclair ist weder ein Scherz, noch eine clever von mir am MAC erstellte Fotomontage. Es gibt ihn wirklich, und er wird in einem Katalog eines holländischen Kaufhauses angeboten. Leider können wir euch im Moment wirklich nicht sagen in welchem. Die Seite war uns nämlich nur leihweise zur Verfügung gestellt worden und wurde von uns bereits wieder zurückgeschickt. Vielleicht kann uns aber Ronald Raaijen mitteilen, um welches Kaufhaus es sich handelt?

SAM-Emulator am PC unter UNIX?

Bei unserem letzten Telefongespräch mit Ian Spencer erwähnte dieser, das es einen SAM-Emulator am PC geben soll. Dieser laufe aber nur unter UNIX. Leider konnte Ian selbst diesen Emulator noch nicht testen. Er versprach uns aber nähere Informationen, sobald er welche habe. Wir sind gespannt.

Neuer Sprite Designer für den SAM

Es gibt einen neuen Sprite Designer für den SAM, der vor allem für Anfänger einfacher zu handhaben sein soll, als die Designer in SCADS und Gamesmaster. 'SAM Sprite', so der Name des Programms, kann über FRED Publishing bezogen werden und kostet 9,99 Pfund.

Pentagon zu kaufen?

In Scene 8 lasen wir, das sich eine Sensation in Rußland anzubahnen scheint: Der Pentagon kann bezogen werden. Daten: 3,5-7 MHz Z80 H CPU mit Turbo Schalter, kein Slow-RAM welches durch die ULA gebremst wird. 128 KB RAM, erweiterbar! Eingebautes Beta-Disk-Interface. AY-Soundchip und ein spezieller Multicolor Modus. Alle Angaben ohne Gewähr. Der Preis soll bei 100 Dollar plus Versandkosten liegen. LCD wäre einer eventuellen Sammelbestellung nicht abgeneigt, will aber vorher an ein solches Gerät kommen und es erst einmal testen.

ZX81 Emulator

In der uns gerade vorliegenden neuen Ausgabe des "Bulletin" steht in Johan Konings Vorwort das Johan Koelman einen ZX81 Emulator gemacht hat und dieser in Houten zu bewundern sei. Leider gibt es keine weiteren Informationen.
Sollte es sich dabei um den beim letzten Treffen in Houten erwähnten Emulator handeln, dann sollte er eigentlich auf dem Spectrum und auf dem SAM laufen. Falls letzteres nicht, dann versuchen wir halt eine Emulation des Emulators, also den ZX81 Emulator über den Specmaker ans Laufen zu bekommen. Auf jeden Fall halten wir die Augen (und Ohren) offen...

CRASHED mit Disk

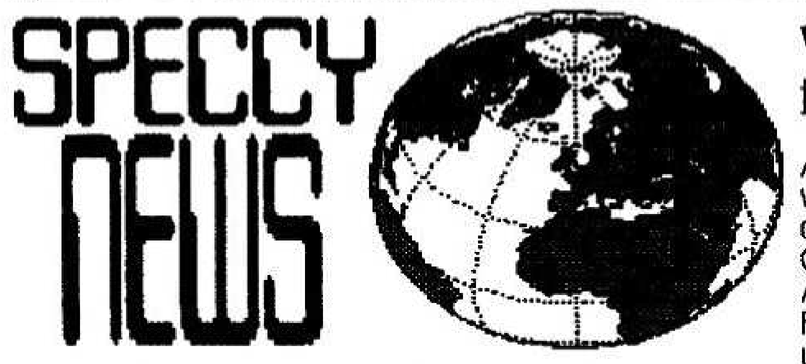
Der Juli-Ausgabe von Crashed war eine Diskette beigefügt. Der Inhalt: die beiden Klassiker 'Jet Set Willy' und 'Manic Miner'! Diese Ausgabe kostet nur 1 Pfund (vielleicht für uns etwas mehr), die Adresse findet ihr auf Seite 3.

Spectrum games database

Ronald Raaijen von der Sinclair Gebruikersgroup Groningen scheint so langsam mit seiner Datensammlung über alle Spiele der SPECTRUM SENSATIONS CD-ROM ans Ende zu gelangen. Die Auflistung führt so ziemlich jedes erschienene Spiel auf, dazu Daten über den Autor oder das Softwarehaus, die Art des Spieles und wo es auf dieser CD zu finden ist. Vorläufig wird es nur ein PC-File davon geben, eine Spectrum Konversion ist aber für später ebenfalls geplant.

Relics am Ende?

Noch ist es nicht sicher, aber Relics, das Magazin von Darren Randle ist bisher nicht weiter erschienen und es stellt sich die Frage, ob hier ein weiteres Magazin sang- und klanglos verschwunden ist. Anfragen und Abonnementswünsche werden nicht beantwortet. Dies veranlaßte Andy Davis von Alchemist Research zur Einstellung der Anzeigen für Relics.



Congratulations!!!

Das ist schon eine reife Leistung: 10 Jahre Alchemist Research! Unseren herzlichsten Glückwunsch an Andy, der sich im Jahre 1986 sicher auch nicht hat träumen lassen, was er bis heute geschaffen hat.
Vor uns liegt die Jubiläumsausgabe von AlchNews, es ist die Issue 21. Und wie immer gibt es auch diesmal wieder massenhaft Informationen für uns Spectrum-Freaks. Und ebenso wie immer genügt eine Diskette und 2 DM fürs Rückporto, um in den Besitz derselben durch uns zu kommen.

ssue 21 September 1

Alch News

1986 **10th BIRTHDAY** 1996

Damit ihr aber nicht die Katze im Sack bestellt, hier ein Auszug aus dem Inhalt des Diskmags, in dessen Anhang ihr auch noch einige Spiele, u.a. von Gremlin finden werdet:
Neuigkeiten aus der Spectrum Welt, Data und Open# Filing Technik, Congrats (natürlich haben auch wir Andy offiziell gratuliert), ein Jet Set Willy Quiz, Ferry Grootheddes Bugbuster, Funny filenames mit dem Plus D, ein Artikel über das perspektivische Zeichnen, eine Erweiterung zum Soundtracker "Handbuch" aus Issue 20 von Dave Fountain (ob ihr es glaubt oder nicht, ein WoMo-Artikel), eine Anleitung zum besseren Digitalisieren mit dem Videoface, Back in time, viel Humor und und und...
Alles konnten wir in der Kürze der Zeit auch noch nicht lesen oder sichten. Auf der Insel aber gibt es unserer Meinung nach einfach kein besseres und beständigeres Diskmagizin.
Somit sollen unsere "last words" auch an Andy Davis gehen:
'Hello Andy! If you will continue in this manner we will read your anniversary issue in 2006 from a CD (directly into the Speccy as we guess). Keep on good working. Best wishes and take care, your WoMo-Team.

Was gibt's sonst noch in Großbritannien?

Als "geoutete" Sympatisanten von Alchemist wollen wir euch aber nicht verschweigen, das es durchaus noch andere Magazine oder Anbieter in Großbritannien gibt. Die folgende (alphabetische) Auflistung haben wir dem "FPD Newsletter 2" von Fountain PD entnommen (und der fairnes halber um einen ergänzt):

8-BIT (Paper fanzine)
Dieses A4 Magazin unterstützt viele Rechner, also neben dem Spectrum auch den C64, PCW usw. Hier ist auch die 'Independent Eight Bit Association' zuhause. Preis: 1.50 Pfund.
Adresse: Brian Watson, 39 High Street, Ely, Cambs, CB6 2RA

Adventure Workshops (Software Anbieter)
Dieses Softwarehaus hat sich auf Adventurespiele spezialisiert. Die Programme sind auf Cassette oder +3 Disk erhältlich, die Preise sind variabel.
Adresse: Adventure Workshops, 36 Grasmere Road, Royton, Oldham, OL2 6SR, England

CLASSIX (Paper fanzine)
Dieses DIN A5 Magazin hat sich auf den Verkauf von Originalsoftware (keine Raubkopien) zu sehr günstigen Preisen spezialisiert. Außerdem enthält es gesammelte Artikel aller Art. Der Preis: 40 Pence
Adresse: James Waddington, 11 Finsbury drive, Bradford, BD2 1QA, England

CRASHED (Paper fanzine)
Ein excellent gemachtes DIN A4 Magazin, welches an einem Apple Mac gestaltet wird (ja dann...). Gilt zur Zeit als das lebendigste und innovativste Magazin. Artikel auch für den SAM. Erscheint zweimonatlich und kostet 1 Pfund.
Adresse: Allan, 16 The Avenue, Leeds, LS15 8JN, England

FORMAT (Paper magazine)
Dieses monatlich erscheinende DIN A5 große Magazin richtet sich in erster Linie an die ernsthaften Programmierer. Es besteht seit 1987 und berichtet auch für den SAM Coupe. Preis: 1.50 Pfund.
Adresse: Format Publications, 34 Burton Road, Gloucester, GL4 0LE, England

OUTLET (+D/+3 Disc magazine)
Seit 1987 erscheint dieses Diskettenmagazin monatlich. Es enthält Artikel, Tips, Neuigkeiten und immer wieder tolle Programme aus den Bereichen Spiele, Demos und Utilities. Der Preis: 3.50 Pfund.
Adresse: Chezron Software, 34 Saltersgate Drive, Birstall, Leicester, LE4 3FF, England

PD Power (Paper fanzine)
PD Power ist das offizielle DIN A5 Magazin von Prism PD und enthält Artikel über Public Domain am Spectrum und SAM. Erscheint zweimonatlich und kostet 2 Pfund.
Adresse: Prism PD, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, England

Softsell (Software hire library)
Softsell besteht schon lange und vermietet (hire) Software, im Programm sind Spiele und seltene Utilities. Die Preise sind variabel.
Adresse: Joyce, 32 Dursley Rd., Trowbridge, Wilts, BA14 ONP, England

Bitte beachetet, das die Preise für Großbritannien gelten und für uns ein wenig höher liegen könnten.

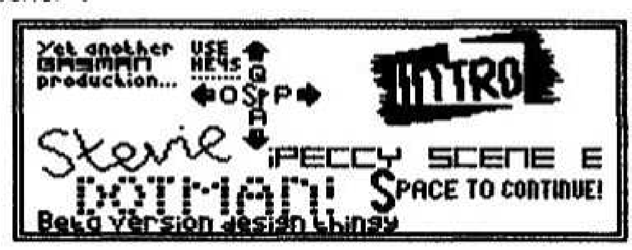
Die PD Hitliste von Fountain PD

Ebenfalls erst kürzlich erschienen ist der zweite Disketten Newsletter (keine PD) von Fountain PD, der im Stil der Sinclair Classix gehalten ist (PFN System). Neben Neuigkeiten aus dem Bereich Programme und Demos gibt es dort auch eine PD Hitliste, die 'Top 40'.
Erstaunlicherweise findet man unter den ersten 10 gleich drei +3 Utilities, was zeigt, wie hoch dieser Rechner in England im Kurs ist. Und damit ihrs alle seht, folgt jetzt die Tabelle:

1	(2)	SPECLIST
2	(3)	DOCTOR +3
3	(1)	TRANSIT +3
4	(7)	DISK BASIC
5	(4)	SPECTRUM TEST
6	(6)	DOUBLE DECKER
7	(8)	CONVERT +3
8	(5)	SCREEN MACHINE
9	(13)	SPECBENCH
10	(9)	MODE SWITCHER
11	(15)	HIFORM
12	(10)	YS MEGABASIC
13	(26)	POWER PRINT 2
14	(11)	SPECWORD
15	(12)	GLOBEPLOTTER
16	(16)	INSIDE
17	(21)	PROCROSSWORD
18	(14)	MANIC MINER EDITOR
19	(25)	3D WORDS
20	(18)	EXBAS
21	(--)	TAPEDISC
22	(33)	BLOCKER 173
23	(20)	CANDYGIRL DEMO (*)
24	(22)	CARD INDEX
25	(34)	CATMAX
26	(30)	MENUMASTER
27	(39)	COLOUR ANIMATOR
28	(17)	TK50 TOOLKIT
29	(27)	TOBOS COMPILER
30	(28)	BS COPY 128
31	(--)	DISCMATE FILE COPIER
32	(--)	POKEBOOK
33	(35)	SOUNDTRACKER
34	(19)	DR.KODE
35	(--)	PFN SYSTEM
36	(32)	TX RX
37	(--)	WINDOWX
38	(--)	STARMAP FROM SOL
39	(24)	DATACALL
40	(36)	SPRITE EDITOR

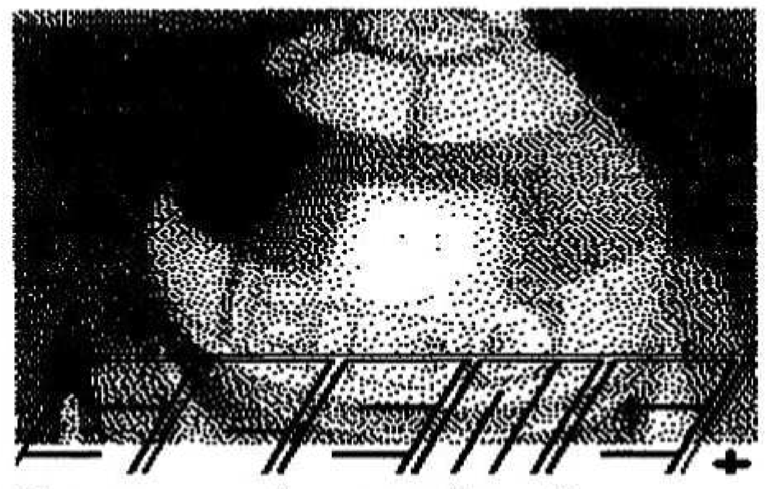
The Stevie Dotman Designer

Und noch einmal Post aus England, diesmal wieder von Metthew Westcott ("The Gasman"). Dieser überraschte uns mit einem in fantastischem Deutsch geschriebenen Brief, einem neuen Demo und einem Programm namens "The Stevie Dotman Designer".



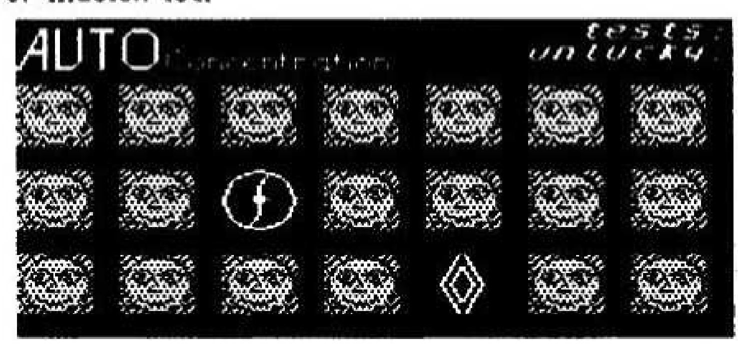
Was hat es damit auf sich? Nun, es handelt sich um die Entstehung eines Spieles, bei dem Matthew auf die Hilfe der Spectrum User hofft. Es geht darum, Stevie (die Dots) zu einem Ausgang zu führen (gelbes Feld). Dabei muß man Diamanten einsammeln, die "strategisch" im Level plaziert sein sollen. Die Wände darf man (natürlich) nicht berühren, sonst erhält man die unten abgebildete Nachricht. Offensichtlich spielt das ganze auch noch im Weltraum (Matthew weiß selber nicht wieso), und somit kann man seinen Energieverlust durch Aufsammeln von Kraftstoff auffrischen.
Matthew hofft, das möglichst viele User sich in diesem Spiel 'verewigen' wollen, indem sie ein oder mehrere Level dazu steuern. Zu diesem Zweck entstand also dieses Designer Programm, welches sehr einfach zu handhaben ist. Außerdem gibt es ein Info-File und einen Demolevel.
Wer also Spaß am gestalten mehr oder weniger kniffliger Levels hat (sie müssen aber spiel- und lösbar sein), dem schicken wir gerne diesen Designer zu. Es gibt ihn in zwei 48K Versionen (einmal für Kassette und einmal für Plus D) und ebenso in zwei 128K Versionen (dito, jedoch läßt sich die Rambank nutzen).
Ihr könnt auch gerne selber Kontakt mit Matthew aufnehmen, wie gesagt, sein deutsch ist großartig. In diesem Fall schreibt an:
Matthew Westcott, 14 Daisy Hill Drive, Adlington, Chorley, Lancs, PR6 9NE, England.





Scene+, Ausgabe 8

Recht gespannt haben wir schon seit einiger Zeit auf die neue Ausgabe der "Scene+" gewartet. Fast hatten wir schon geglaubt, sie wäre postalisch verlorengegangen (es ist der Post trotz Nachsendeauftrag nicht gelungen, Briefe an unsere neue Adresse umzuleiten), aber dann kam sie gottlob doch noch.
Warum also waren wir so gespannt? Zum einen lesen wir gerne LCDs Editorial und außerdem hatten wir auch diesesmal wieder etwas zum Diskmag beigetragen. Zum zweiten waren wir gespannt, ob LCD wieder etwas neues an Demos und Spielen "ausgraben" konnte. Unsere Erwartungen wurden erfüllt und wir können wirklich nur jedem ein Abonnement der 'Scene' ans Herz legen.
Schauen wir uns einmal das auch uns bisher unbekannte Spiel auf der Diskette an, welches den Namen "Autoconcentration" trägt und von Maniu of Illusion ist.



Im Grunde handelt es sich um ein Spiel der "Memory" Sorte, welches aber (ähnlich Twinz) grafisch liebevoll gestaltet ist und auch mit gutem Sound aufwartet. Da es nun immer mehr auf den Winter angeht, sollte man dieses Spiel als schönen Zeitvertreib im Auge behalten.
Was bietet die Ausgabe von Scene sonst noch? Neu ist eine Kleinanzeigen Rubrik, und Guido Schell bringt nun seine +D Ecke auch in Scene. Es folgen Tests von Kommando 2, Tetris 2 und Kliatba Noci. In den Gallerien ist der Weltraum auch weiterhin stark angesiedelt. An weiteren Spielen gibt es noch Chicago (ein Würfelspiel) und Fasttyper (ein Reaktionsspiel). Im Demoteil finden wir dann noch 'Ravers Paradise' und mit 'Extacy' einen Teil des lithauischen Megademos, von dem wir im letzten Info schon berichteten.
Leider geht auch an LCD und Scene nicht vorbei, das irgend etwas zwischen den deutschen Clubs nicht stimmt, und Guido Schell drückt das dort "vornehm" so aus: 'Mal sehen wie sich das entwickelt. Hoffentlich nicht negativ, sonst drohe ich mit "Zwangsmaßnahmen"! Ich habe nämlich keinen Bock auf so einen Scheiß!'. Lassen wir das so stehen.
LCD kündigt auch weiterhin sein Kommen nach Köln an, obwohl - und das war der einzige Grund, warum er nicht mehr kommen wollte - die Entfernung für ihn doch ziemlich weit ist. Ansonsten hält sich LCD neutral (Österreich war ja schon immer irgendwie neutral). Okay!
Und nun warten wir schon wieder gespannt auf den Postboten, und ob (und wann) er die nächste Scene+ ins Haus bringt...

Demo-Szene

Im letzten Info hatten wir euch für heute ein neues Demo aus deutschen Landen angekündigt. Das haben wir auch nicht vergessen - hier ist also:

Gorkidemo 2 von Gorki



Dieses knüpft an das erste Gorkidemo an und ist ein weiteres in der Reihe "erotischer" Demos. Die Abbildung hier ist die harmloseste, die wir zum Abdruck finden konnten, den Rest können (dürfen) wir hier nicht zeigen (warum eigentlich nicht?), und somit bleibt euch nichts anders übrig, als euch dieses Demo selber anzuschauen.
Gorkidemo 2 entstand im Zeitraum Februar bis Mai 96. Außer den erotischen Bildern gibt es noch einige hübsche Scrolleffekte (wobei Gorki alle Scrollroutinen selber geschrieben hat) und Spielereien mit der Schrift. Vielleicht müßte man Gorki mal einen 128er zukommen lassen, wir könnten uns vorstellen, das er dann auch noch "Je t'aime" musikalisch dazu bringen würde, ansonsten ist das Demo nämlich leider tonlos.
Gorkidemo 2 kommt diesmal als zweiteiliges Demo zum Nachladen, wobei allerdings auch im 2. Teil einige Bilder aus dem ersten zu sehen sind.

Versteckter Schatz auf der HDOS Diskette

Auf der HDOS v2.1.2 Diskette von 'SD Soft' befinden sich eine Menge zusätzlicher Programme, die in der Dokumentation nicht beschrieben sind. Manche davon sind nur Testversionen und sollten mit Vorsicht benutzt werden. Dabei sind aber auch einige Leckerbissen, die man sehr gut für eigene Zwecke einsetzen kann. Solche sind 'HDLOOK', 'READIDENT' und ein Programm, welches ich diesmal beschreiben will: 'BACKUP'.
'BACKUP' macht eine Sicherheitskopie von allen HDOS Files und Directories der Festplatte auf einen (hoffentlich) unbenutzten Festplatten-bereich. Sollte also einmal durch Zufall oder durch irgendeinen 'error' der HDOS-Bereich korruptieren, kann man Daten, die über 'BACKUP' gespeichert wurden wieder zurückholen, anstatt wieder von Null anfangen zu müssen.
Es gibt nur ein Problem: 'BACKUP' versucht das 'backup' direkt nach dem von HDOS benutzten Zylinder anzufangen. Das ist im Prinzip sinnvoll, geht aber bei den meisten Benutzern nicht, weil die gesamte Platte für HDOS konfiguriert wurde (es also keinen freien Bereich gibt). Oder weil die Platte für 'HDUTIL' partioniert wurde und hier auch der erste Zylinder nach Ende des HDOS Bereiches anfängt (dieser würde dann durch das 'backup' überschrieben).
Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen habe ich das 'BACKUP' Programm ein klein wenig modifiziert, sodaß der HDOS Bereich in zwei Teile aufgeteilt wird und somit die untere Hälfte in die obere logisch kopiert wird. Bei mir nutzt z.B. HDOS die Zylinder 0 bis 604 (ungefähr 320 MB) und HDUTIL die Zylinder 605 bis 1056 (ungefähr 220 MB). Nach meiner Modifikation macht 'BACKUP' eine logische Kopie aller Files und Directories von Zylinder 0 bis 301 in die Zylinder 302 bis 604 und beim restore holt das 'BACKUP' Programm alles aus diesem Bereich zurück. Der einzige Nachteil ist, das HDOS nicht mehr als die Hälfte belegt haben darf, in den meisten Fällen ist dies jedoch keine große Restriktion. Ich habe beispielsweise viele Programme auf meiner Festplatte, aber bis heute weniger als 10 Zylinder benutzt, was etwa 5 MB Datenmenge ausmacht.
Jetzt ein bißchen Information, wie man 'BACKUP' so modifizieren kann. Erstens:

```
LOAD "backup" LINE 65100
```

nachher editieren:

```
30 INPUT "backup or restore (HDUTIL
   Protected) ";act$
9092 LET maxse=PEEK 60020, maxhd=PEEK
   60021, maxtr=(DPEEK 60022)/2
```

und `SAVE OVER "backup" LINE 10`

Wirklich ein sehr nützliches Utility Programm, das im Notfall sehr viele Daten retten kann.

Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c
53804 Much, Tel. 02245/1657

Euroclubs United Info

Es gibt einige Neuigkeiten von Ferry Groothedde, die wir aus unserer Korrespondenz mit ihm hier auszugsweise wiedergeben möchten, da auch einiges interessantes für SAM-User dabei ist:

Der SCB (Sinclair Club Benelux) heißt jetzt: Alchemist Research Continental, also ist er ein Teil von Alchemist Research geworden. Ich schreibe meistens über den SAM und stelle eine SAM-Version (von AlchNews) her. Sonst ist fast alles gleich (bis auf die fehlende Musik), außer das die bessere SAM-Tastatur völlig benutzt werden kann und das alles schneller läuft, weil der SAM ja schneller ist. Wenn Basic-Programme auf der Original-Version von AlchNews sind, werden diese dem SAM angepaßt. Unser Diskzine hat den Namen "AlchNews / Uncle Clive & Uncle Sam" erhalten.
Dann habe ich noch 2 andere Nachrichten: Studio Corner (Software, Audio & Video) existiert nicht mehr. Software, die ich geschrieben habe, wird jetzt von mir persönlich vermarktet, und zwar zum niedrigen Preis, den bisher nur Mitglieder bezahlten.
Die andere Nachricht ist: Wenn jetzt nochmal der Wettbewerb gemacht wird, welches das beste Textverarbeitungsprogramm ist, wird die SAM-Version von Easywriter gewinnen! Ich habe vieles verbessert, aber am meisten die Buchstabierkontrolle. Wörter, die es nur in einem einzigen Ausdruck gibt (wie "in memoriam") werden nur im richtigen Zusammenhang erkannnt; in diesem Fall wird nachgeschaut, ob es Wörter gibt, die "fast gleich" sind (Idee aus WordPerfect). Erst wird nach Wörtern gesucht, die einen Buchstaben zuviel, zuwenig oder ersetzt haben, oder wo 2 aufeinanderfolgende Buchstaben verwechselt sind, und wenn der Computer dann noch nichts gefunden hat, schaut er ob es Wörter gibt, die mit den gleichen Buchstaben anfangen (und wo so viele wie möglich Anfangsbuchstaben gleich sind). Dazu einige Beispiele:

This is an example of a wrong word:

I am sik✦ (should be "sick").
↑
(cursor)

sik

sick silk sink ski sin sip
six sir sit

A = add to file & save: sik
O = word must be accepted here but not saved
C = correct mistake
other key = ignore

Etwas ähnliches macht der Computer mit "ex memoriam" statt "in memoriam". Er schlägt vor: "in memoriam" und "memorial". "At hoc" statt "ad hoc" ergibt: "ad hoc", "hot" und "how". Das Suchen kann man übrigens abbrechen indem man auf CTRL drückt (wird durch IN gelesen).
Zum Schluß: Vor der Buchstabierkontrolle wird nicht nur das Wörterfile in den Computer geladen, sondern auch das sgn "o"-File. Darin steht der Name und die Adresse des Besitzers, damit die Buchstabierkontrolle beim eigenen Namen (Absender!) nichts fragt. Super, nicht wahr?
Als letzte Neuerung habe ich noch "Password" in den "Easywriter" eingebaut. Das brauche ich jedoch nicht näher zu erklären, oder?
Mit binären Grüßen

Ferry Groothedde, Euroclubs United
Dekamastrjitte 34, NL-9011 WG Jirnsum

Vom Drive Upgrade Kit, einem neuen Mäuschen und Soul Magician

Obwohl wir durch den Umzug bedingt eine längere computerlose Zeit verbracht haben, hat sich dennoch einiges getan. Kurz vor dem Stichtag kam tatsächlich Post von West Coast Computers, Inhalt: der Umrüstsatz für die Laufwerke (SAM Coupe Drive Upgrade Kit). Nun wird sicher jeder verstehen, das wir in der letzten Zeit genug Dinge zum ab-, auf- und umbauen hatten, sodaß diese Bastelarbeit vorerst liegenblieb. Dennoch sei verraten, das es nicht allzuschwer aussieht und dem ganzen auch noch eine 7-seitige Anleitung (Fitting Instructions) in DIN A4 mit Abbildungen beiliegt. Sehr ordentlich gemacht, da sollte eigentlich nichts schiefgehen (es sei denn, ich löte mir einen Finger mit an).
Aber das ist noch nicht alles. In der neuen Wohnung erreichte uns dann auch endlich per "Tiertransportcontainer" die Maus. Und da war es wieder mal geschehen. Nichts konnte Wo vom WoMo-Team mehr davon abhalten, diverse Programme (WIMP Desktop von P.S.S.) und Spiele (ratet mal, ja richtig, auch "Las Vegas" und "Triple Peaks") auszuprobieren. Vom Job her bin ich ohnehin mehr die Maus (+ Tastaturkürzel) gewohnt. Die SAM-Mouse läßt keinen Wunsch offen, sie ist schnell und sicher im Betrieb.
Hängengeblieben bin ich dann an einem Spiel, welches mich auch vorher schon per Joystick gefesselt hat und das den hübschen Namen "Soul Magician" trägt.
Zu finden ist "Soul Magician" auf der FRED 43, es wurde wohl ursprünglich 1992 von PC-Action geschrieben und dann von Noname auf den SAM umgeschrieben. Gespielt werden kann über die Cursortasten, den Joystick oder, wie erwähnt, die Maus.
"Soul Magician" ist eine Art Denk-, Taktik- und Puzzlespiel, bei dem man Atome mit Kristallen zusammenbringen muß, wobei sich beide auflösen. Je nach Screen muß man oftmals mehr als 10 Atome und Kristalle vereinen, um in den nächsten Level zu gelangen. Dabei gibt es einige mehr oder weniger hilfreiche Elemente: Teleporter (oft nützlich, aber manchmal auch genau das Gegenteil), Swapper (die man am besten zweimal benutzt, um wieder auf das Ausgangsbild zu gelangen), Augen (deren Sinn mir bisher verborgen blieb), Magnete (lenken die Atome auf eine bestimmte Bahn) oder gar Disintegrators (böse Blöcke, die Deine gute Vorarbeit mit einem Schlag zunichte machen, indem man Dich das Level neu anfangen läßt).
Man kann das Spiel jederzeit beenden, es gibt auch kein Zeitlimit. Wenn man ein Level geschafft hat, erhält man 1000 Punkte pro Kristall. Mußte man ein Level, aus welchen Gründen auch immer wiederholen, werden dem Spieler dafür 200 Punkte abgezogen. Sobald man ein Spiel mit einem Highscore beenden kann, erhält man ein neues Paßwort.
"Soul Magician" bietet Level, die echt harmlos sind, dann aber auch wieder welche, bei denen "brainstorming" angesagt ist. Ein solcher ist beispielsweise Level 35.
Zur Zeit bin ich bei Level 54 angelangt. Und für alle, die sich für "Soul Magician" interessieren, gebe ich gerne einige Paßwörter preis:

Level 009: EVZEYXPZHD
Level 017: HRRXSKIZNN
Level 023: KPTMBRPRRS
Level 034: FHZCIVTRWJ
Level 035: CDDUWHXNUE
Level 046: ZHVXXHVHXP
Level 054: PKERUYYMPY

Viel Spaß beim Durchspielen. Und Achtung: Das Spiel kann durch schnelle Erfolge süchtig machen, an manchen Tagen kann man aber auch an einem einzelnen Level frustriert aufgeben.

Wo vom WoMo-Team

OUTSIDE SPC

In diesem und im kommenden Monat finden einige interessante Treffen statt, die wir hier ansprechen wollen (damit ihr was in euren Terminkalender eintragen könnt). Die Treffen sind chronologisch aufgelistet.

Wheterby 21.9.

Wie schon im letzten Info erwähnt findet am Samstag, dem **21. September 1996** die große **'SAM and Spectrum Computer Show'** in Wheterby (zwischen Leeds und York), England statt. An dieser Stelle wiederholen wir gerne noch einmal unser Angebot, euch Fotokopien von den uns zugesandten Unterlagen zu schicken (bitte gegen frankierten Rückumschlag DIN A5). Ihr erhaltet auch einen Stickerbogen, der euch zum Eintritt für 1 Pfund (statt 1.50 Pfund) berechtigt.

Filderstadt 28./29.9.

Es ist wieder soweit. Von vielen Seiten wurden wir ja schon gefragt, wann denn unser Treffen dieses Jahr stattfindet. Nun, wir haben uns überlegt, daß das Treffen dieses Jahr über 2 Tage gehen soll. Außerdem soll es während der Zeit des Stuttgarter Volksfests sein, welches zusätzlichen Anreiz für eine weitere Reise bietet. Letzlich sollte sich das Treffen mit keinem anderen internationalen Treffen überschneiden. Da von den 3 Wochen Volksfest das erste Wochenende sich mit dem Treffen in Leeds/England überschneiden würde und das letzte mit Houten/Holland, blieb nur noch die Woche dazwischen, **der 28/29. September 1996.**
Wie letztes Jahr findet das **Treffen in der Zirbelstube im "Hotel Schinderbuckel" in Filderstadt-Bonlanden** statt. Mit dem Auto erreicht man das Treffen am besten über die A8, von der man bei Leinfelden-Echterdingen auf die B27 Richtung Tübingen-Reutlingen wechselt. Gleich neben der Ausfahrt Filderstadt-Ost ist das Hotel. Mit der Bahn ist es ähnlich einfach. Vom Stuttgarter Hauptbahnhof aus mit der Linie S2 oder S3 Richtung Flughafen. Aussteigen am Echterdinger Bahnhof und dann mit dem Bus weiter Richtung Bonlanden (diverse Linien, z.B. Linie 77). Aussteigen an der Haltestelle "Industriegebiet Bonlanden" und noch ca. 300 m bis zum Hotel laufen (in Sichtweite).
Beginnen werden wir wie jedes Jahr morgens um 10.00 Uhr. Da wie immer viele Leute ihren Specci mitbringen werden, wollen wir für Platz und Anschlußplätze sorgen. Wofür wir nicht sorgen können sind Fernseher oder Verlängerungskabel/Steckerleisten. Diese Dinge bitte selber mitbringen.



Ansonsten ist so ziemlich an alles gedacht, es gibt wieder die Möglichkeit der günstigen Menüwahl zum Mittagessen sowie im Hotel für 75.00 DM / Nacht und Person zu übernachten.
Einen Verkaufstand von SINTECH wird es ebenso geben, wie einen Tisch für Gebrauchtwaren, die von den Besuchern angeboten werden können. Außerdem stellen wir interessierten Usern das MB 02 Discinterface sowie die neueste Software vor. Ob auch ein SDA-Soundinterface vorführbereit sein wird, ist noch fraglich, aber wir sind dran.
Da das Treffen diesmal über 2 Tage geht, hoffen wir natürlich auf rege Teilnahme, auch wenn sich die Besucher jetzt vielleicht etwas mehr verteilen. Es gibt kein Haupttreffen zu einem bestimmten Termin, wir hoffen an beiden Tagen den Raum voll User zu haben, da es letztes Jahr einige gab, die Samstags nicht konnten.
So denn, auch wenn es diesmal nicht so frühzeitig angekündigt wird, wie in den letzten Jahren, müßte es doch fast jedem noch möglich sein, den Termin für das Treffen freizuhalten. Wir können nur betonen: ES LOHNT SICH! (Thomas Eberle)

Houten, 5.10.

Zum zweitenmal in diesem Jahr findet ein **Treffen des HCC und der SGG** in Houten statt, diesmal am **5. Oktober 1996.** Dieses Treffen ist sowohl für ZX-Teamler, Speccianer als auch Sammies gleichermaßen interessant. Wer sich so ganz nebenbei fürs Internet interessiert, ist hier ebenfalls gut aufgehoben.
Auch in Houten findet ein Hard- und Softwareflohmarkt statt, vielleicht wird diesmal auch der ZX81 Emulator für den SAM vorgestellt, der beim letzten Treffen noch nicht fertig war.
Wer Informationen über die Fahrroute und den Zielort braucht, der wende sich bitte an uns.

Elmshorn, 19./20.10.

Und noch ein wichtiger Termin! Jetzt schon vormerken! Die **6. Elmshorner Computertage** finden am Samstag, dem **19. Oktober 1996** von 10-18 Uhr und am Sonntag, dem **20. Oktober 1996** von 10-18 Uhr in der Gesamtschule Elmshorn, Hainholzer Schulstraße statt.
Für echte Computerfreaks!!!
Viel spannender und interessanter als die CEBIT!

Nostalgia im Abenteuerland

Mission Impossible

Ich bin mir nicht ganz sicher, wie ich das dritte Abenteuer der Adams-Serie nennen soll. Auf dem Startbild vor meiner Nase steht etwas von 'Secret Mision'. 1979 habe ich das Spiel allerdings als 'Mission Impossible' kennengelernt und zwischendurch hieß es mal 'Impossible Mission'. Vielleicht liegen diese Namensänderungen daran, daß es zu Copyrightstreitigkeiten zwischen Adventure International und den Inhabern der Rechte von 'Mission Impossible' gekommen ist. Dies war eine sehr bekannte Fernsehserie von den späten Sechzigern bis Mitte der Siebziger, die a la James Bond im Agentenmilieu spielte. Die Namensgleichheit ist auch nicht ganz zufällig, denn wie in der Fernsehserie sieht sich der Abenteurer vor eine fast unlösbare Aufgabe gestellt, bei der er zur Rettung, wenn auch nicht der ganzen Menschheit, so doch der näheren Umgebung, nicht versagen darf. Ein wahnsinnig gewordener, unheilbar Herzkranker hat sich in den Kopf gesetzt, möglichst viele Leute mit in den Tod zu reißen und hat in einem Kernkraftwerk eine Bombe versteckt. Gleichzeitig hat er an den Sicherheitseinrichtungen des Kernkraftwerkes herummmanipuliert, so daß unvorsichtige Aktionen die Bombe vorzeitig explodieren lassen können. Das Spiel beginnt im Konferenzraum des Kernkraftwerkes, in dem der Spieler wichtige Schlüssel, Pläne und Instruktionen vorfinden soll. Doch leider ist der Saboteur ein klein wenig schneller und läßt die wichtigen Informationen verschwinden...

Übrigens basiert der Kinofilm 'Mision Impossible', der diese Wochen in die Kinos kommt, auf Motiven der Fernsehserie. Wer sich beim Lösen dieses Spiels also wie Tom Cruise vorkommen will, sollte ihn sich vorher ansehen.

Die Lösung

Zunächst sollten wir mal die gräßlichen Grafiken, die den Spielverlauf wie immer unnötig hemmen, durch einen Druck auf Return dauerhaft aus. Dann können wir uns der Gegenstände im Konferenzraum widmen. Den Kassettenrekorder lassen wir erst einmal laufen (play recorder) und erfahren die näheren Umstände Der Saboteur scheint ein ziemlich übler Zeitgenosse zu sein, und war leider auch schon vor uns da. Was soll's, erst einmal nehmen wir den Recorder mit, damit der Saboteur den nicht auch noch klaut.



Jetzt wandern wir herum und machen uns mit der Gegend vertraut, während wir auf das Unvermeidliche warten. Am besten ist es, dabei gleich schon mal eine Karte zu zeichnen. Wenn wir irgendwo einen Plastikeimer (pail) finden, nehmen wir den auch mit. Früher oder später erliegt der Saboteur seiner Herzkrankheit und wir hören einen dumpfen Fall. Wir suchen den Mann (er kann überall liegen) und durchsuchen ihn, um Hinweise auf unser weiteres Vorgehen zu finden. Offensichtlich hat der Saboteuer ganze Arbeit geleistet. Der Umschlag mit den Schlüsseln ist leer, die Karte zerrissen (Darn!). Offensichtlich müssen wir also die Schlüssel wiederfinden, um die Bombe zu entschärfen. Dazu müssen wir Mittel und Wege finden, und durch die Türen mit den Videokameras zu kommen.

Gehen wir erst einmal in den grauen Raum. Die Maschine, die hier steht hat jeder von uns schon in ähnlicher Form gesehen, wie sich gleich zeigen wird. Setzen wir uns hin (sit down). Die Maschine ist mit großer Vorsicht zu behandeln, denn auch hier hat der Saboteur herumgepfuscht. Durch einen falschen Knopfdruck können wir uns in die Luft sprengen. Drücken wir also erst einmal auf den roten Knopf (gulp!), dann auf den weißen (Puuh...). Wenn wir jetzt aufstehehn, sehen wir auch, worum es sich bei der Maschine handelt, nämlich um einen Paßbildautomaten der feineren Sorte (ohne Wartezeit). Wir nehmen den weißen Besucherausweis, den Recorder, den toten Saboteur (ja, genau den) und dessen Ausweis. Im weißen Raum zeigen wir zunächst unseren Ausweis vor (show picture) damit uns das automatische Kontrollsystem durch die Tür läßt. Dann hauen wir mit dem Recorder das Fenster kaputt (smash window - with recorder). Der

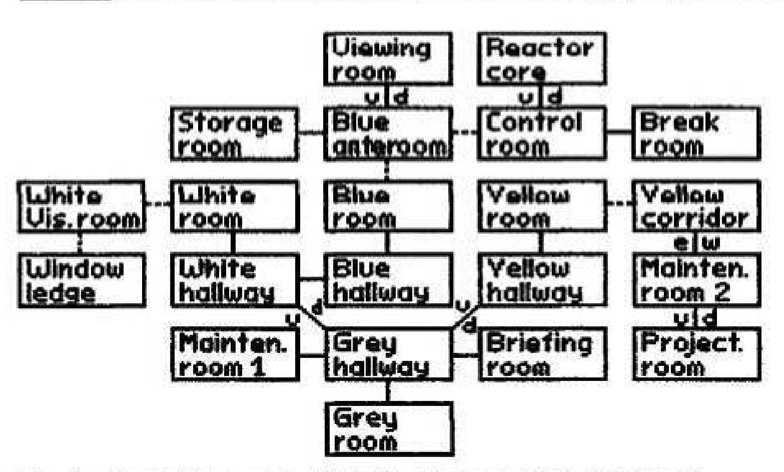


Oops - dieser Versuch hatte einen ganz schönen Knalleffekt - und das in unserer neuen Wohnung!

Bombendetektor gibt beunruhigende Geräusche von sich. Um die Sache ins Reine zu bringen, tun wir so als ob der tote Saboteur schuld wäre und zeigen dessen Bild (show picture). Anscheinend dürfen Fensterreiniger Hochsicherheitsfenster ohne Konsequenzen kaputtmachen...
Den Saboteur können wir hierlassen, den brauchen wir nicht mehr. Dafür klettern wir durch das Fenster. Hier finden wir auch schon den ersten Sicherheitsschlüssel. Was für eine Aufregung...
Wir klettern zurück durch das Fenster, drücken den weißen Knopf und gehen zurück zum Photoautomaten. Mit 'unlock yellow' läßt sich der gelbe Knopf aufschließen. Jetzt drücken wir **zuerst** rot, **dann** gelb und **zuletzt** weiß. Den Besucherausweis brauchen wir jetzt nicht mehr, denn wir haben jetzt einen Hausmeisterausweis. Damit gehen wir zum gelben Raum und begehren Einlaß. Im gelben Korridor geht's nach Westen und hier finden wir einen Seitenschneider. Praktisch! Den Wischmop schütteln wir kurz und haben schon den ersehnten blauen Schlüssel. Zurück zum Photoapparat. Wir setzen uns und gehen die gleiche Prozedur durch wie letztesmal, nur eben mit dem blauen Knopf.
Wenn wir aufstehen, können wir als Belohnung auch einen Security-Ausweis in Empfang nehmen. Wir gehen durch die blaue Tür und versuchen die Metalltür zu öffnen. Das geht aber nicht, und wenn wir in den Beobachtungsraum nach oben klettern, wissen wir auch warum. Wir haben jetzt also die Gelegenheit, etwas zu tun, was nur ganz selten in Abenteuern funktioniert: wir treten eine Tür ein (kick door). Das ist zwar schmerzhaft, hat aber ein befriedigendes Ergebnis. Von allen Dingen, die wir hinter der Tür jetzt sehen, nehmen wir erst einmal nur die Filmkassette. Wir gehen nach oben zur gelben Tür, zeigen unseren Ausweis, gehen nach Westen und nach oben und legen den Film ein (insert cartridge). Im Besucherraum hinter der weißen Tür können wir den Film anschauen, wenn wir auf den grünen Knopf drücken. Wir erhalten einige Informationen, wie wir uns im Kernreaktor zu verhalten haben.
Nun gehen wir zurück zum blauen Korridor und dann nach Westen. Wir nehmen den Strahlenschutzanzug und ziehen ihn auch an (wear suit). Dann füllen wir den Eimer mit Wasser (take water). Den Eimer stellen wir im Pausenraum östlich des Kontrollraums ab und gehen mit dem Seitenschneider bewaffnet runter in den Reaktorkern. Noch einmal kurz den Schweiß von der Stirn gewischt, denn jetzt geht's um die Wurst. Zuerst schneiden wir den Draht durch. Wir nehmen die Bombe, gehen nach oben und in den Pausenraum und legen sie dort ab. Auweh, das hört sich nicht gut an. Deshalb nehmen wir schnell den Eimer und gießen das Wasser aus. Puh, die Bombe ist entschärft, das Spiel ist gewonnen.

Meine bescheidene Meinung

Mit 'Mission Impossible' hat Adams sich zum ersten Mal vom traditionellen Schätzesammeln abgewendet und ein rein themenorientiertes Abenteuer geschaffen. Auf den Befehl 'score' reagiert der Computer nur mit "In this adventure there's NO score. Either you make it or...". Themenorientierte Abenteuer waren zu dieser Zeit noch sehr selten, während heutzutage reine Schatzsuchspiele völlig aus der Mode geraten sind. Man sieht dem Spiel an, das es in näherer zeitlicher Umgebung zu dem Reaktorunglück auf Three Miles Island geschrieben worden ist, und zu einer Zeit, als der Terrorismus weltweit zunahm. 'Mission Impossible' ist kein humorvolles Spiel, es konzentriert sich ausschließlich auf die Erzeugung von Spannung. 'Mission Impossible' ist eines meiner beiden Lieblingsspiele in der Adamschen Reihe. Von einigen Rezensenten ist es als das schwierigste bezeichnet worden. Ich kann dem nicht ganz zustimmen, obwohl der Spieler hier sehr sorgfältig auf das richtige Timing achten muß, um die Bombe nicht vorzeitig explodieren zu lassen. Auf der anderen Seite erhält man eine Vielzahl subtiler Hinweise, wie vorzugehen ist. So weist der Ausweis des Saboteurs - window maintenance - darauf hin, wie das Problem des eingeworfenen Fensters gelöst werden kann. Der leere Umschlag deutet darauf hin, daß zunächst die Schlüssel aufgespürt werden müssen. Daß der blaue Schlüssel allerdings im Wischmop versteckt ist, scheint nicht ganz logisch und läuft auf ein reines Ratespiel hinaus.
Dadurch, daß das Abenteuer eben nicht routinemäßig und nach Plan beginnt, sondern das der Saboteur den eigentlichen Verlauf durcheinanderbringt, gewinnt man den Eindruck gegen einen Gegner zu operieren; die Atmosphäre wird sehr dicht. Zur spannenden Atmosphäre trägt auch der Bombendetektor bei, der in zwei Stufen Alarm gibt: ein gefährliches Brummen und ein schreckenerregendes Heulen. Der Spieler verspürt fast körperlichen Widerwillen, wenn er den für die Paßbilder nötigen Knopf drücken **muß** und eine entsprechende Erleichterung, wenn er die Bombe wieder auf einen 'sicheren' Zustand zurückbringen kann. Die Zahl der Räume ist genau richtig. Die Enge des Gebäudekomplexes wird ausgedrückt, andererseits sind alle Orte und



An impossible map for an impossible mission!

Zonen, die ein Kernkraftwerk stilisieren, vorhanden: Kontrollraum, Reaktorkern, Konferenzräume, Sicherheitszonen. Die automatischen Videokameras erzeugen eine bedrückende, technisierte Stimmung.
Dieses Spiel ist, wie alle Scott Adams Abenteuer, sehr klein. Aber die Handlung, die sich in den 21 Räumen abspielt ist packend, szenisch dicht und kohärent. 'Mission Impossible' erinnert sowohl von der klaren Ausführung, als auch von der spielerischen Qualität her an einen Ausschnitt aus einem Infocom-Spiel, wie zum Beispiel dem 'King's Puzzle' aus dem 'MIT Dungeon'. Trotz seines Alters könnte man es mit Fug und Recht als eine schön gearbeitete Vignette bezeichnen.

Nele Abels, Ketzerbach 57, 35037 Marburg

The CD Games Pack

Es wird doch wohl zu schaffen sein!

Vor einigen Tagen war ich bei Dirk Berghöfer, der ja so ein richtiger Hardwarefreak ist. Naja, und ich weiß auch, wie sich ein heißer Lötkolben anfühlt...
So hatten wir als Tagesziel nur: Die CD anzutesten. Na, ist ja einfach, dachten wir uns, und flugs hatten wir einen Spectrum aus der Kiste geholt, der mangels Monitor etwas (alle ducken) staubig war. Dazu eine Opus, Kassettenrekorder, CD-Player, ok.
Opus an - nix tut sich. Nach einigem hin und her hatten wir es, die Kontakte vom Spectrum waren etwas korrodiert; kein Problem, man hat ja einen Radiergummi. Also Kontakte gereinigt, auf Opus stecken und los gehts...
Das Programm von der Kassette lud auch prima, es ist sehr kurz. Tja, und dann kam der Lautstärketest. An dieser Stelle erst einmal eine Beschreibung für die, die keine solche CD haben; solls ja geben. Man gönnt sich ja sonst nichts.
Also, da ist eine CD, auf der ca. 30 Programme für den Spectrum sind. Diese sind mit einem Schnellader (neudeutsch Schnellllader, WoMo) auf der CD, so daß man sie nicht einfach an den Tapeeingang anschließen kann. Damit die Signale von der CD in Stereo zum Spectrum kommen, wird ein Joystick-Interface verwendet. Ein Kabel ist mit im Lieferumfang. Beim Lautstärketest soll man die 1. Spur der CD abspielen und den Pegel einstellen. Der Border ist rot, wenn er kein Signal hat und grün, wenn es richtig ist.
Und hier lag unser Problem, der Border blieb rot, obwohl wir den CD-Player voll aufgedreht hatten. Aber wir sind ja im Profi-Club, hehe!
Nein, wir haben uns nicht entmutigen lassen und sagten uns, vielleicht ist ja das Opus-Joy-interface nicht so kompatibel, wie es aussieht. Wir haben dann einen +2 genommen, glaub ich. Jedenfalls hatte der gleich zwei Joystick-Buchsen und an die 2. machten wir das Kabel fest - ich mach's kurz: wieder nix.
Dann sind wir an die HiFi-Anlage dran und haben dem Joystick-Port der Opus gezeigt, was ne Heizung ist - keine Reaktion. Dann hatten wir noch eine Blackbox, die auch ein Kempston sein wollte, und siehe da, ein Signal war zu sehen (Hab vergessen - dieses Interface hatten wir am CD-Player auch getestet, ohne Erfolg).
Nur - die Programme luden jetzt, auch mit dem Startbildschirm, aber sie starten nicht. Das haben wir an diesem Abend auch nicht mehr weitergebracht.
Ihr kennt vielleicht dieses Gefühl: ICH WILLLL aber !!!!
Daheim habe ich mir dann meine Sachen zusammengesucht und erstmal das Loader-Programm auf Disk gebracht, damit ich nicht ewig die Kassette einlegen muß. Wen es interessiert, der Loader-Code liegt auf 40960,2850.
Als ich alles soweit hatte und den Lautstärketest beginnen wollte, hatte ich fast nen Kurzschluß im Hirn. Der Border war dauernd grün, auch wenn von CD nix kam. Kabel abgezogen (am Joyport), Border rot.
Hmmm, mal PRINT IN 31 machen. Soso, wenn ich das Kabel abziehe, kommt der IN-Wert 0, stecke ich es drauf, habe ich 24.
Alte Hefte durchkramen: ah ja, da ist es. Info vom August 95, Helge Keller. Schreibt so ganz nebenbei, daß der Opus-Joystickport keine +5V an Pin 7 hat, die könnte man aber nachlöten. Und ich lötete und briet, schmurgelte und klebte endlich einen Widerstand von 560 Ohm zwischen +5V und Pin 7. Alles zuschrauben - Siegerstimmung - GEWITTERWOLKE!!!!!
Immer noch IN 24, und grüner Border.
Jetzt lasse ich es erstmal und schreibe euch den Sermon. Hat denn schon mal jemand diese CD zum Laufen gebracht? An der Opus? Der sollte mich mal anrufen und mir einen Tip geben. Dirk und ich werden, bis ihr diesen Artikel lest, sicher auch nochmal drangegangen sein.
Meine Telefonnummer: (0561) 4000491.

Dieter Hucke, Kassel



Programm Bildfarben-veränderung



Beispiel vor (links) und nach (rechts) Bearbeitung eines Bildes

Ich habe ein kleines Hilfsprogramm zusammengestellt: "Bildfarbenveränderung". Es dient zur Verbesserung des Ausdruckes in schwarz-weiß von farbigen Screens und ist sicher in punkto Benutzerfreundlichkeit noch verbesserungsfähig, z.B. beim Laden oder Sichern durch vorabgespeicherte Namenseingabe.

Bei Ausdrucken von HiRes-Bildern ohne Graustufen werden die Farben 1 blau, 2 rot, 3 magenta als schwarz und 4 grün, 5 cyan, 6 gelb als "weiß" (oder besser gesagt garnicht) gedruckt. Wenn nun Farbkombinationen im Feld eines Zeichens der einen Gruppe, z.B. blau und rot oder gelb und grün vorhanden sind, werden diese Felder nur als schwarz bzw. garnicht (weiß) ausgedruckt.

Das Programm ordnet jedem Zeichenfeld ein INK und PAPER zu, die jeweils der anderen Gruppe zugehören, so daß beim Drucken auch zwischen den Farben jeder Gruppe unterschieden wird. Es entstehen so Bilder, die wesentlich mehr Inhalt zeigen können.

```
 5 PRINT AT 6,6;"Bild-Farb-Aenderung"
   ;AT 8,6;"fuer +D-Screen Snaps"
 6 PRINT AT 10,3;"Gib ein:"
 7 PRINT AT 12,0;"10 LOAD Pn";AT 14,
   4;"oder";AT 16,0;"10 LOAD d*""
   Filename""SCREEN$ "
 8 PRINT AT 18,6;"ENTER und GOTO 10";
   AT 20,1;"Dann weiter mit einer
   Taste"
 9 STOP
15 PAUSE 0
20 FOR 1=22528 TO 23295
22 POKE 1,48
25 NEXT 1
30 PAUSE 0
35 FOR n=22528 TO 23295
40 POKE n,6
45 NEXT n
50 PAUSE 0
60 GO TO 20
```

Im Programm wird man nun aufgefordert, den Ladesyntax für den Screen als Zeile 10 des Listings einzugeben (hier für Plus D, er kann für andere Systeme aber leicht entsprechend abgeändert werden). Nach GOTO 10 wird der Farbscreen geladen und nach kurzem Tastendruck in einen gelb-schwarzen Screen umgewandelt. Sollte dieses Ergebnis nicht zufriedenstellend ausfallen, kann man mittels eines weiteren Knopfdrucks eine invertierte schwarz-gelb Ausgabe erhalten.

Beim Plus D habe ich jetzt zwei Möglichkeiten, die beide den Druck auf den Snapshot-Button erfordern. Die erste ist, das Bild per Taste 3 zunächst einmal auf Diskette zu speichern. Will man es jedoch direkt ausdrucken, empfiehlt sich Taste 1.

Wer ein System ohne Snapshot-Möglichkeit hat, müßte sich eine Lösung in oben erwähnter Form einfallen lassen.

Large shaded Ausdrucke über das Plus D

Guido Schell berichtet, das er mit dem Plus D noch nie einen Large-Screen mit Snapshot/Taste 2 ausdrucken konnte. Hierzu möchte ich berichten, das mir ein solcher Large-shaded Ausdruck zum erstenmal mit einem Robotron K6313 9-Nadeldrucker gelungen ist. Dieser Drucker in robuster Ausführung, vielleicht nicht so flink wie andere (dafür aber schlauer), arbeitet mit normalen 13 mm Schreibmaschinenfarbbändern. Er versteht alle ECS•-Codes und Varianten.

Andere Drucker, die ich testen konnte, den EPSON LQ 400 24-Nadler oder SYNELEC CP80 9-Nadler, die auch Epson-kompatibel sind, konnte auch ich nicht zu einem Großdruck überreden.

Eigenartigerweise können aber die letztgenannten Drucker mit dem Kempston-E-Interface bzw. mit dem Multiprint durchaus Hires-shaded-Bilder im A5 Format erstellen. Sogar der GP 100 mit seinem Hammer-Plate-System vermag mit dem Kempston-E-Interface A4 Ausdrucke zu machen.

Es erhebt sich zu diesem Themenkomplex also die Frage: Wer kann Aussagen machen, wie man einen Epson-kompatiblen Drucker dazu bringen kann, Large-Hires-Shaded Ausdrucke mit dem Plus D Interface zu machen?

Heinz Schober, Taubenheimer Straße 18
01324 Dresden

Hexadezimal MC-Lader

0a=10
ff=255

Moin, moin,

aus meiner kleinen Dilettantenküche kommt jetzt etwas für richtige Anfänger.

Der Hauptgrund, warum ich mir einen Spectrum gekauft habe war der, daß ich endlich wieder einmal auf tiefster Maschinenebene programmieren wollte. Objekt- oder Listenorientierte Sprachen, komfortabelste GUIs (graphical user interface) - ach ja, das reißt einen nicht mehr vom Hocker. Bei den dicken Power-PCs fehlt irgendwie das familiäre Gefühl. Schon mal darüber nachgedacht, daß von den sogenannten Computer-"Experten" heutzutage die wenigsten programmieren können? Zu meiner Zeit, ja da mußte man sich die Druckeranpassung für die Wordstar-Raubkopie noch per Hand patchen (Grins)!

Aber mal im Ernst. Jeder stolze Besitzer eines Heimcomputers wie z.B. dem Spectrum sollte sich im Programmieren in Maschinensprache versuchen. Es ist gar nicht so schwierig, wie es aussieht, und es gibt ausgezeichnete, einführende Bücher, die einen ohne weitere Schwierigkeiten auf den Weg bringen, wie zum Beispiel "ZX-Maschinencode" von Ian Steward und Robin Jones.

Die kleine Mühe lohnt sich, denn nur bei der Programmierung in MC zeigen die kleinen 8-Bitter ihre wahre Stärke. Und dafür, daß die Sache etwas kniffeliger ist als Basic, ist die Freude wenn's klappt um so größer. Nun meine ich, daß man bei den ersten Versuchen auf keinen Fall zu einem der verfügbaren Assembler greifen, sondern tatsächlich die Assembler-Befehle per Hand in hexadezimale Zahlen umwandeln und in den Computer poken sollte. Das ist zwar mühevoll, aber man erhält viel bessere Einblicke in die Funktionsweise der Maschine, und man lernt vor allem nach binären und hexadezimalen Prinzipien zu denken.

Leider unterstützt das Specci-Basic nur dezimale Zahlen. Allenfalls lassen sich mit der Funktion BIN Binärzahlen eingeben, was aber nur wenig hilfreich ist. Vor dem Programmiererfolg haben die Sinclair-Götter also den Schweiß gesetzt, d.h. man muß per Hand alle hexadezimalen Zahlen in Dezimale umwandeln. Es soll ja Leute geben, die die ersten 255 Hexcodes auswendig können. Ich gehöre nicht dazu und brauche deshalb eine Tabelle. Wem das auf die Nerven geht, schaut sich nach einem Lader um. Leider sind die Lader, die in den meisten Einsteigerbüchern stehen, nicht so prall. Man muß mühevoll Hex-Codes mit INPUT-Befehlen eingeben, und ähnlicher Unfug. Warum nicht das naheliegende tun, und die Zahlen in String-DATAs ablegen? Dann hat man nämlich die Editierfunktionen von Basic, und kann seine Daten vor dem (unvermeidlichen) Systemabsturz ohne Probleme mit dem Programm zusammen abspeichern. Einsteiger in die Spectrum-Welt sollten sich also ruhig einmal in die geheimnisvolle Welt der Peeks, Pokes und USRs wagen. Das untenstehende Programm könnte dabei helfen.

Übrigens: Die REM-Zeilen können (wie es sich gehört!) ohne Folgen entfernt werden, und durch geschicktes Zusammenfassen läßt sich der eigentliche Lader auf vier Basic-Zeilen reduzieren.

```
 10 REM * MC-Lader *
 20 REM
 30 REM In den Datazeilen ste-
 40 REM hen Strings, die die zu
 50 REM pokenden Bytes enthal-
 60 REM ten. Beispiel:
 70 REM "00 3e 45 aa ff ed"
 80 REM Die Buchstaben muessen
 90 REM klein sein!
100 REM Der letzte Datenstring
110 REM muss ein "*" sein.
120 REM
130 REM Der Ramtop kann den
140 REM eigenen Beduerfnissen
150 REM angepasst werden
160 REM
170 CLEAR 59999
180 DEF FN d(h$)=16*(CODE h$(1)>96)*
    (CODE (h$(1))-87)+16*(CODE h$(1)<
    58*(CODE (h$(1))-48)+(CODE h$(2)>
    96)*(CODE (h$(2))-87)+(CODE h$(2)<
    58)*(CODE (h$(2))-48)
190 REM
200 REM Beliebige Startadresse
210 REM oberhalb des RAMTOP
220 REM
230 LET adresse=60000
240 READ z$: IF z$="*" THEN STOP
250 POKE adresse, FN d(z$(1)+z$(2)):
    LET adresse=adresse+1: LET z$=z$
    (4 TO ): IF LEN z$>1 THEN GO TO 250
260 GO TO 240
270 REM
280 REM Diese Datazeilen sind
290 REM nur ein Beispiel und
300 REM koennen beliebig ge-
310 REM aendert werden.
320 REM
330 DATA "01 02 03 04 06 07"
340 DATA "08 09 0a 0b 0c 0d"
350 DATA "*"
```

Nele Abels, Ketzerbach 57, 35037 Marburg

Plus D Pitfalls

or DOS do's and don'ts!

With the relatively large number of DOS patches and +D resident utilities in existence, plus the different guidelines that apply to using them in conjunction with G+DOS and Betados, I felt some clarification of this subject was badly needed, and decided to write this article.
For Betados users, the most important point to realise is that this DOS uses the whole +D RAM, with none to spare. Therefore, the ONLY such items that can be used with it (apart from the bug-fixing patches) are SQUASH and SNAP OUT, both of which are specially designed to overwrite certain facilities in a non-haphazard, non-destructive way. (Both SQUASH and SNAP OUT can be present simultaneously, by the way, but always install SNAP OUT last.)
The situation with G+DOS 2a is somewhat different, since with the standard, unmodified version, there is approximately 2K of spare +D RAM, which can conveniently be exploited for a variety of purposes. Few of the utilities and patches which do so, however, actually use the entire 2K, especially some of the smaller ones such as the Snapshot/Key '0' interrupt patch, OPEN-3-OUT, ATTR +D etc., which take only a few dozen bytes each. The difficulty arises if you want to install more than one at the same time - which combinations can safely be used together, and which ones would conflict in terms of memory requirements? The problem stems, of course, from the fact they were all written by different people at different times, and as a result, there is no organised, mutually exclusive allocation of space to each item.
If anyone is interested, I have compiled a compatibility table, listing all the patches and +D resident utilities I know of, cross-referenced to show which combinations are feasible, and which ones aren't. I also managed to adapt some of the patches to work together, where they wouldn't in their original form, so it's important to realise that the entries for them in this table refer to these special versions only. If anyone wants a copy of it, they are welcome to write to me c/o Alchemist Research, or just contact me directly if they already know my address. (Please note, by the way, I am unable to give any help with UNIDOS, as I don't have it.)
In conclusion, my general advice would be, if you just want to keep things simple and avoid confusion, it's probably better to stick to the safe rule of only ever using one DOS-resident item at a time. Provided you re-boot before installing another, you then can't possibly go wrong!
The other area I want to touch on, concerns DOS configuration and debugging. First, I would ask people to check that their G+DOS 2a 'CONFIG' program is version no. 2.3, dated Feb. 1989. It eems there is at least one other version in circulation, which was apparently released to a few people at one stage in error,and contains some bugs. (These were later fixed in V2.3).
I would also ask people to make sure they are using the latest versions of my DOS bug-fixers - the final versions are the same as those on my '+D Collection' disk (which is available from PD libraries).
This leads to another important point, for Betados users in particular - if anyone finds they do need to update, please start from scratch, using the Beta Dos Maker program again. DON'T try to take a short-cut by running the new fixer on your present, partially-fixed DOS - it can't be done that way!
Some advice now about the procedure for making the Betados system file. Although it doesn't mention this in the manual, it is vitally important to realise that when you run the BDM program and are asked to insert a disk containing a normal G+DOS system file, the "+SYS 2a" file you use for this purpose MUST BE COMPLETELY UNMODIFIED. Under no circumstances should you use one that contains any patches etc., including the G+DOS bug-fix amendments - it has to be in exactly the same form as when you saved it with the CONFIG program.
The DOS bug-fixers, including SNAPFIX, are completely safe with almost all DOS-resident patches and utilities, since they work by overwriting some redundant code, rather than using the spare 2K at the end. The only exception, in fact, is THINGI, which also makes use of this little-known area of redundant code, so only ever install the latter into an unmodified G+DOS.
A word of caution now for Betados users: there are many programs which, although perfectly safe once the DOS bugs have been cured, can cause nasty effects if used with an 'unfixed' Betados. Do please make sure, therefore, your DOS is debugged before using any of the following:- DISC-KIT, +D CONVERTED TASWORD 128 (AND +2), HACKERS WORKBENCH, PROFILE, +D CONVERTED ART STUDIO, BETTERBYTES' SOFTWARE. There could well be more to add to this list - these are just the ones I know about!
Finally, some +D users complain of a problem with a sector sometimes being written before the drive has time to reach full speed, resulting in that sector being corrupted. From what I gather, it seems to affect two DOS functions: printing to an opentype file, and SAVE ®. (LOAD ® is also prone, but with less serious effects, since no writing to the disk is then taking place.) Betados remedies the problem by pre-spinning the disk

before SAVE @ (and likewise in printing to a file opened RND), so when I wrote my DOS bug-fixers, I thought I'd include a similar routine to overcome the problem in G+DOS too. (I added it to LOAD @ as well, for good measure.) However, while being serious for some people, the phenomenon is not one which is universally experienced. In my own case, for example, if my drives come to rest, they will ALWAYS spin first for a second or so, before doing the next read/write - WITH OR WITHOUT the special routine that's supposed to be required! I'm no expert on drive hardware, but I can only conclude that differences between makes and types of drive must also have a bearing on it - the software driving them seems to be only one factor in the equation. If anyone can shed any more light on this, by the way, I'd be interested to know what the root cause really is.
Anyway, it has turned out that with some people's set-ups, the drive-spin routines may actually be slowing down the LOAD @ and SAVE @ routines, by making them pause longer than normal. If anyone finds this to be the case, and would prefer to disable this particular feature altogether, do as follows:-

```
10 LOAD d1"+SYS 2a" CODE 8192
20 POKE @4060,1797
30 POKE @4091,1797
40 SAVE d1"+SYS 2a"CODE 8192,6656
```

Run this on your bug-fixed DOS, and it will remove the calls to the spin routine. (Line 20 takes care of LOAD @, line 30 deals with SAVE @.)
However, the inevitable question arises, what should someone do if they happen to suffer from BOTH problems? Suppose you find your LOAD @/SAVE @ routines are slowed down, but on the other hand, doing without the patch then leaves you with the corruption symptom instead? Obviously, since the latter is more serious, the routine would still have to be retained, but a possible compromise might be to keep the drive-spin patch just for SAVE @, and disable it in LOAD @. If you want to do it this way, run the above, but omit line 30.

Now a remark to the last mag: Speaking of Betados, I saw the article on disk copiers, and although I couldn't follow the German text very well, I noticed you mentioned problems with the Betados Backup Utility. This program was indeed bugged in its original form, suffering from two main faults: it was unreliable with two drives due to the track register anomaly (IN/OUT 235) and also, if copying a nearly full disk, the last few sectors would often be missed. However, I've fixed both these bugs and have also modified the Ramdisk: the latter minimises the number of disk swaps with a single drive, but when two drives are used, it isn't needed and in fact just slows things down. I've therefore changed it to bypass it on two-drive systems, shortening the copying time by several seconds. Finally, I've included a test to make the program work with 48K Speccies, though in 48K it needs many more disk swaps (i.e. for one-drive users), the Ramdisk being unavaiable. The new version I have included and you can get it now from WoMo PD.



Miles Kinloch
Flat 16, 6 Drummond Street
Edinburgh, EH8 9TU
Scotland/UK

FRAGEN

Wichtige Anfrage an alle im SPC und ZX-TEAM!

INFOS ZUM ALPHACOM 32 GESUCHT!! Wer weiß, ob der Alphacom 32 Drucker an den C16 anzuschließen geht??? Der Commodore-Rechner hat folgende Anschlüsse: (1) Service Request, (2) Masse, (3) ATN (Attention), (4) Clock, (5) DATA und (6) Reset. Wer weiß etwas über die Ansteuerung des Druckers (seriell? parallel?), wer hat ein Schaltbild oder weitere Infos?? Jegliche Hilfe ist hochwillkommen!! Nachricht bitte an mich (Willi Mannertz, Lindenstr. 12, 24223 Raisdorf) oder direkt an: **Herrn Ernst Marti, Hardturmstraße 313, CH-8005 Zürich, Tel 0127 10437.** DANKE!!!

Kopiergesuche, SIR FRED Anleitung, Screens 2 (Plus D).

Bitte Hilfe: Wer kann mir aus der Zeitschrift Your Sinclair, Dez. 88 von den Seiten 32-34 eine Kopie machen?
Wer kann mir von den Zeitschriften Your Spectrum, Jahrgang 1984, Heft 1-7 Kopien von den Seiten machen, die nicht aus Reklame bestehen? Oder die Hefte ausleihen bzw. verkaufen? Ausreichende Vergütung aller Auslagen ist natürlich zugesichert!
Wer hat für das Programm SIR FRED eine Anleitung oder kann näheres zum Ablauf beschreiben?
Welche Clubmitglieder, die Erfahrungen mit dem Umgang von Druckern am Plus D gemacht haben, wären bereit, dies mitzuteilen. Vor allem, wie man auf welchen Druckern Large-Hires-Shaded Ausdrucke hinbekommt (s. auch Artikel S.12).

H. Schober, Taubenheimer Str. 18, 01324 Dresden

Speccy Emulator auf Amiga? 3 Zoll Disk Kompabilität zum CPC 6128?

Wer besitzt neben seinem Spectrum noch einen Amiga? Auf diesem gibt es ja bekanntlich diverse Spectrum-Emulatoren. Da ich hier einen Amiga stehen habe, wäre ich euch sehr dankbar, wenn mir jemand diese PD-Emulatoren zuschicken würde. Die Diskette bekommt ihr mit anderer PD wieder zurück. Da man bei einigen dieser Emulatoren direkt Spectrum-Cassetten über den Sampler einlesen kann, wäre ich auch daran interessiert, Kontakt zu Leuten aufzunehmen, die mir eventuell meine Software auf Diskette ziehen könnten.
Desweiteren suche ich jemanden, der mir eine 3"-Diskette (möglichst mit einem Tasword-File und einigen Basic-Programmen) zuschickt. Da ich auch einen CPC 6128 besitze, möchte ich gerne mal die Kompabilität der Diskettenformate abchecken und eventuell einen Speccy-Emulator auf dem CPC schreiben (oder gibt es sowas schon?). Ich würde mich daher übrigens auch über Kontakte zu Leuten, die sowohl einen Speccy als auch einen CPC programmieren, freuen.
Meine Adresse lautet:

Andreas Schäfer, Postfach 17, 37374 Meinhard

ANZEIGEN

Suche leihweise Handbuch zum Spectrum +3, oder wer kann mir ein kopiertes zukommen lassen: Tel./Fax 08385/8227, ab 19 Uhr.

Wolfgang Rapp, Säntisstraße 4, 88145 Hergatz

Suche folgende Games: Lightforce (von FTL), Universal Hero, Chronos und Peepshow. Außerdem hatte ich mal ein Programm namens "Happy Jack" von einer deutschen Firma irgendwo im Ruhrpott. War ein wirklich guter Geldspielsimulator in Basic. Gruß an alle +3ler!

Frank Schlüter, Pehlen 2B, 32108 Bad Salzuflen

Verkaufe Bücher: 33 Programme für den Spectrum von R. Hülsmann 4,- DM; Das Microdrive Universum von Ian Logan 4,50 DM; ZX Spectrum Maschinencode von Stewart/Robin Jones 5,- DM und Sinclair ZX Spectrum / Programmieren leicht gemacht von Ian Stewart / Robin Jones 7,- DM.
Hardware: Interface One (O.K.) für 14,- DM; 2 x Interface One (defekt) für je 3,- DM.
Programm: Make-A-Chip / Inkognito Software 5,- DM.

Günther Marten, Staulinie 12, 26122 Oldenburg
Tel./Fax: 0441-17976 (erst ab 18.30 Uhr!)

SinTech Verkaufsliste

Neu: Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt 65 DM; Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk 90 DM; Netzteil für +2 A/B und +3 30 DM; +2 Kassettenrekorder 50 DM; Floppy 1,44 MB für Opus, +D oder MB 02 65 DM; Netzteil Kit, mit Netzteil und allen Kabeln für 2 Floppys 45 DM; Silberpapier für ZX Printer 5 DM; Joystickadapter für +2/+2A/+2B/+3 User 12 DM; Abdeckhaube für 48k+/128 12,50 DM; Abdeckhaube für +2/+3 14 DM; 48k Tastaturfolie 20 DM; Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2/+3 oder Emulator 4 DM.
Umbauten: Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport) 25 DM; Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3 15 DM; Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3 10 DM; Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse 25 DM.
Gebraucht: Sinclair ZX Spectrum 128k 165 DM; Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau 165 DM; Sinclair ZX Spectrum +2A, neuwertig, komplett umgerüstet 155 DM; Spectrum 48k (Gummi oder +) 85 DM; +D Floppyinterface 190 DM; Joystickinterface 1-Port 5 DM, 2-Port 20 DM; Sinclair SJS-Joystick für +2/+2A/+2B/+3 10 DM; Microdrive 25 DM; Interface 1 45 DM; 20 Microdrive Cartridges in einer Box 35 DM; Microdrive + Interface 1 + Kabel + 4 Cartridges 75 DM; Multiface One (Hackmodul für 48k) 35 DM; Multiface 128 (Hackmodul für 128k/+2, nicht für +D) 45 DM; Timex Sinclair Printer (kleiner Drucker') mit Papier 50 DM; Alphacom 32 Printer (kleiner Drucker) mit Papier 50 DM; RAMPRINT (Drucker Interface mit eingebauter Software) 45 DM; Cheeta SPECDRUM System mit mehreren Drum-Kits 35 DM.

Außerdem Reparaturservice, Soft- und Hardware-Suchservice, große Auswahl an Büchern und großes Softwarelager.

SINTECH-KATALOG
Der neue SINTECH-Katalog ist da, mit allen Software-Angeboten, die es noch für den Spectrum gibt. Es sind nicht nur SINTECH-Angebote erfaßt, sondern alle Anbieter.
Rechtzeitig um noch in den Katalog zu kommen, hat SINTECH auch zwei neue Programme herausgebracht. QUADRAX (Super-Strategiespiel) und KLIATBA NOCI (Action-Adventure) sind ab jetzt für je 10 DM zu haben.
Der Katalog ist für 2 DM Rückporto zu bekommen.

Preise + Porto. Angebot solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC erhalten 10% Rabatt auf Hardware.

SinTech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

Viele Mitglieder haben kein Verständnis für eventuelle Querelen zwischen den beiden letzten deutschen Clubs. Da es aber eine Stellungnahme von Thomas Eberle im Anhang gibt, und einen neuerlichen Artikel in "Sucsession", kann ich leider nicht alles unter den Tisch fallen lassen.
Um das Info aber weitgehend unberührt davon zu lassen, gibt es diese Stellungnahmen als Beilegeblatt. Ihr könnt es also bei Mißfallen rausnehmen, euch eine Zigarre draus drehen, es mit auf das stille Örtchen nehmen oder was euch sonst so einfällt.
Ich hoffe, mit diesem Einleger einen Schlußstrich unter die ganze Sache ziehen zu können. Wer um alles in der Welt ist denn der SPC, bzw. seine Leitung, das wir es wagen, dem ultimativ besten Spectrum Club SUC paroli zu bieten. Lebensmüde? WoMo gegen das SinTech Hard- und Software-Imperium? Das würde nur alle Sinclair-Freunde treffen, hätte keinen Nutzen für beide Clubs und woanders würde man sich die Hände reiben.
Ich werde dieses Jahr nach Houten fahren, für mehr reicht es finanziell eh nicht in einem Monat. Außerdem hatten wir voriges Jahr in Filderstadt schon eine "Gesprächsrunde". Für eine weitere stehe ich diesmal nicht bereit, weil es offensichtlich nichts bringt.
Falls noch irgendwer Kommentare zu diesem Thema abliefern will: sendet sie LCD oder dem SUC. LCD möchte das Thema in seinem Diskmag aufarbeiten. Das liest sich so:
Findet ihr den Streit zwischen SPC und SUC gut oder schlecht, schreibt eure Meinungen dazu (bitte, keine Beleidigungen an irgendeine Seite). Vielleicht wäre es gut, wenn sich die beiden Betroffenen zu Wort melden um ihre Standpunkte zu verdeutlichen.
Der SUC schreibt: Wir bitten um noch mehr Kommentare von Usern die anwesend waren, um so möglichst viele Meinungen darzustellen und der verlangten Fairness gerecht zu werden.
Wolfgang schreibt: Hier wurde das Treffen des SPC negativ dargestellt, ich bleibe bei meiner Meinung. Mit 30 Personen (nachlesbar in Ausgabe 78, Seite 3), die namentlich (!) dort aufgeführt waren, handelte es sich zwar nicht um ein Megatreffen, aber auch nicht um ein Provinztreffen. Wer aber die letzte "Sucsession" gelesen hat, könnte glatt der Meinung sein, das nur 12 Leute anwesend waren.
Auf eine Konfrontation, wie in Ausgabe 148 des SUC (aber Achtung, es gibt zwei Ausgaben Nr. 148, nehmt die vom August) als Teil der Überschrift geschrieben, war ich niemals aus. Sogar im Titel meines Artikels unterstellte ich dem SUC keine Absicht, das Wort "unconscious" bedeutet "unbewußt". Da allerdings bin ich mir nach dem neuerlichen Artikel hier nicht mehr so sicher.
Das ihr in eurer Ecke nicht so beachtet wurdet, wie es euch angemessen erschien, sorry, dafür kann ich nix. Ein simples Schild mit "SUC Zentrale" und einem Pfeil hätte diesem Umstand sicher abgeholfen. Oder war es vielleicht nur in eurer Ecke zu kalt, auch für die anderen? Diese Temperaturfrage dermaßen hochzustilisieren geht eh über mein Verständnis.
Nun, ihr werdet sehen, das wir in unserem Info wie immer und auch ganz selbstverständlich auf das Treffen in Filderstadt hinweisen und eine größere Anzeige von SinTech veröffentlichen. In diesem Rahmen werden wir uns auch weiterbewegen. Wir, und da steht auch Mo voll dahinter, sind für unsere Mitglieder und auch für alle anderen Freunde des Spectrum da. Alles andere ist Bullshit. **Wolfgang Haller/SPC**

KOMMENTAR zu SUC = Searching unconscious conflict in Info-Nr.79

Nach dem Abdruck des oben genannten Artikels, fühlte ich mich als Verantwortlicher des SUC dazu bewegt, in diesen Konflikt einzugreifen.
Vorab gesagt, bei uns kann jeder seine Meinung preisgeben, Zensur findet nicht statt. Auch wenn jemand schreibt, daß der SUC kein guter Club wäre, wird es abgedruckt. Dies gilt auch wenn, wie im vorliegenden Fall, der Artikelschreiber zur Redaktion gehört. Selbst Redakteure haben also das Recht auf freie Meinungsäußerung, selbst wenn diese nicht konform mit dem WoMo-Team geht.
Um es klarzustellen, meine persönliche Meinung von dem Treffen unterscheidet sich nicht wesentlich von der Freds. Das Treffen war spärlich besucht und das ist der Hauptgrund meiner Entäuschung. Diese Kritik geht natürlich hauptsächlich an die SPC-Mitglieder, die zwar haufenweise im Raum Köln zu finden sind, aber dennoch den Weg irgendwie nicht gefunden haben. Scheinbar verliert sich das Interesse so langsam und das ärgert. Da gibt sich WoMo Mühe und opfert seine Freizeit um etwas zu organisieren und manche schaffen nicht den Weg zur S-Bahn Station. Wer so interessenlos ist, der liest auch das Info nicht mehr und die ganze Arbeit ist umsonst.
Um es ganz klar zu sagen, wenn unser Clubtreffen auch so aussehen sollte, dann war das das letzte Mal das wir eines organisiert haben. Aber davon gehen wir nicht aus. Schon bei unseren Regionaltreffen ist mehr los als bei den müden Kölnern (WoMo und Xterminator ausgenommen).
Etwas geflunkert hat WoMo aber auch. Das Wetter hat wohl alles andere als "mitgespielt". Ehrlich gesagt war es SCHEIßKALT, selbst im Raum. Außerdem kann LCD wohl auch nicht so begeistert gewesen sein, sonst würde er wohl nächstesmal wiederkommen und nicht schreiben, daß er nur noch nach Filderstadt kommt (allerdings ist Filderstadt auch 4 Fahrstunden näher für ihn). **Thomas Eberle**
Leiter des Spectrum-User-Club, Filderstadt